

# Шарлатаны из Кведлинбурга Алхимики

Автор игры:  
Вольфганг Варш



## Состав игры



## О дополнении

Для игры с этим дополнением вам потребуется базовая игра «Шарлатаны из Кведлинбурга».

Мы советуем вам сперва сыграть только с «Алхимиками», а затем, уже освоившись, добавить ещё и дополнение «Ведьмы-травницы».

За снабдём к алхимикам спешат пациенты, страдающие от самых удивительных и загадочных недугов.

В начале игры выберите пациента, которому вы хотите помочь. Каждому из них требуется особое лекарство.

Приготовьте целебную эссенцию в своей колбе алхимика и получите за это щедрую награду.



# Подготовка к игре

Подготовьтесь к партии по обычным правилам.

Добавьте новые **карты предсказаний** в основную колоду предсказаний и перемешайте её.

Некоторые предсказания можно использовать только с дополнением «Ведьмы-травницы», другие — только с «Алхимиками» — для удобства эти карты помечены специальными символами в правом нижнем углу.

Предсказания без символов можно использовать в том числе в основной игре без всяких дополнений.

Выберите одну из **книг рецептов** для дурмана и положите её на стол. Эти книги не привязаны к конкретному набору рецептов, поэтому жетоны дурмана можно использовать в любом наборе рецептов.

Затем каждый из игроков дополнительно получает **колбу алхимика, фишку эссенции и 4 двусторонние карты эссенций** своего цвета (на каждой стороне карт изображены разные эссенции). Разместите свою колбу алхимика над котлом и положите фишку эссенции на клетку «0» колбы алхимика.

Сложите 8 жетонов пациентов в мешок и вытащите 3 из них.

Затем положите карточки этих пациентов на середину стола стороной с рисунком вверх.

После этого уберите все 8 жетонов пациентов и 5 оставшихся карточек пациентов обратно в коробку.

Теперь каждый из игроков должен решить, кого из 3 пациентов он хочет лечить, и положить соответствующую карту эссенции на свою колбу алхимика (вы можете сперва посмотреть свои карты эссенций, а затем выбрать пациента).

## Внимание:

одного и того же пациента могут выбрать сразу несколько игроков!

Оставшиеся карты эссенций вам не понадобятся, верните их в коробку.

Карты предсказаний

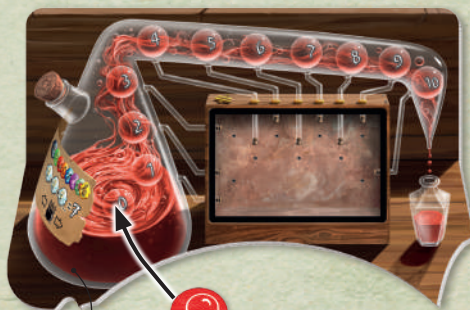


Предсказания с этим символом используются только при игре с «Алхимиками».

Предсказания с этим символом используются только при игре с «Ведьмами-травницами».



Книга рецептов



Колба алхимика

Фишка эссенции

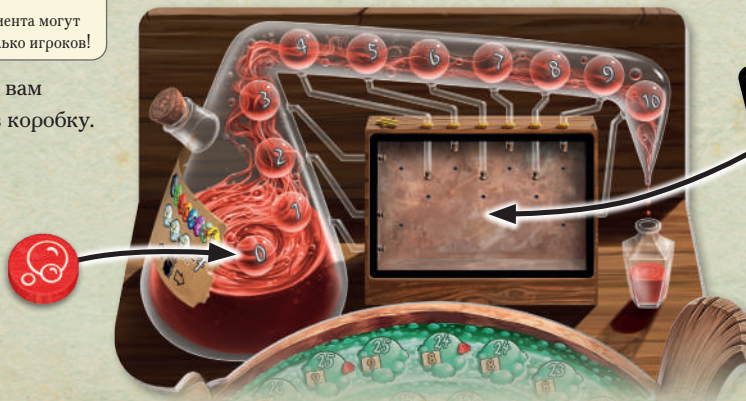


Карты эссенций



Жетоны пациентов

Карточки пациентов



Карта эссенции



## Примечание:

если белые жетоны из основной игры пришли в негодность, замените их запасными из этого дополнения.



# Ход игры

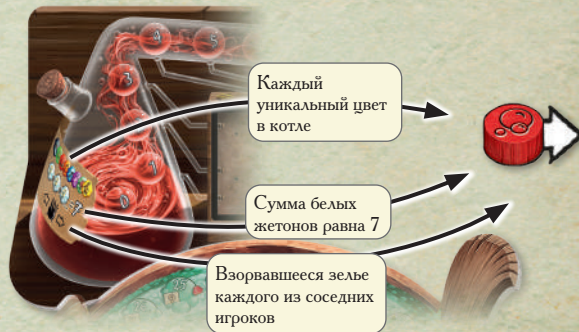
## Новая фаза: фаза эссенций

После завершения фазы зельеварения, но до начала фазы оценки, проходит фаза эссенций.

В ходе этой фазы вам предстоит получить эссенцию из своего зелья (даже если оно уже взорвалось). Как и в фазе зельеварения, в фазе эссенций все игроки участвуют одновременно.

В начале каждой фазы эссенций кладите свою фишку эссенции на клетку «0» колбы алхимика. Как и в фазе зельеварения, вы не можете ничего «приберечь» для следующего раунда. Выполняйте следующие действия по порядку:

- 1 Подсчитайте, сколько уникальных ингредиентов (цветов) в вашем котле. Белые жетоны не учитываются! Переместите свою фишку эссенции на соответствующую клетку колбы алхимика.
- 2 Подсчитайте суммарную ценность всех белых жетонов в вашем котле. Если она равна 7, переместите свою фишку эссенции вперёд на 1 дополнительную клетку колбы алхимика.
- 3 Если зелье вашего ближайшего соперника справа или слева взорвалось, переместите свою фишку эссенции ещё на 1 клетку вперёд. Если взорвались зелья обоих ближайших соперников (справа и слева), переместите фишку эссенции на 2 клетки вперёд. Таким образом, играя вдвоём, вы можете переместить фишку не более чем на 1 клетку.



**Пример:** в вашем котле 2 красных жетона, 1 оранжевый и 1 синий — всего 3 уникальных цвета. Переместите фишку эссенции на клетку 3.

Суммарная ценность ваших белых жетонов в котле равна 7, поэтому вы перемещаете фишку эссенции ещё на 1 клетку вперёд. Зелье соседа справа не взорвалось.

Однако зелье соседа слева взорвалось, поэтому вы перемещаете фишку ещё на 1 клетку вперёд. В конце вашего хода фишка окажется на клетке 5.



Теперь проверьте, какой бонус вы получите за свою эссенцию.

Посмотрите на стеклянную трубку, расположенную между фишкой эссенции и картой эссенции. Если конец трубки доходит до склянки, вы получаете указанный на ней бонус: крысу, победные очки или особую награду. Некоторые эссенции позволяют вам воспользоваться их свойством в следующую фазу зельеварения. Свойством эссенции можно воспользоваться, даже если конец трубки не доходит до склянки. Подробнее о бонусах и свойствах эссенций см. на с. 4–6.



**Примечание:** в редких случаях предпочтительнее будет получить бонус одной из предыдущих клеток, а не той клетки, до которой должна продвинуться ваша фишка. В этом случае положите свою фишку эссенции на желаемую клетку, прежде чем получите бонус.

- Если на выбранной клетке изображены победные очки, немедленно переместите вашу фишку ПО вперёд на указанное количество очков.
- Если на клетке изображена крыса, в начале следующего раунда переместите фишку крысы на 1 дополнительную клетку вперёд.
- Бонусы в виде ПО и фишки крысы вы всегда получаете в дополнение к бонусу или свойству эссенции.
- Если положенный вам бонус изображён в овальной склянке, посмотрите на карточке пациента, когда можно будет его получить.
- В начале следующей фазы эссенций верните фишку эссенции обратно на клетку «0» колбы алхимика. После фазы эссенций, как обычно, наступает фаза оценки.



## Финальный раунд

В 9-м раунде наступает заключительная фаза эссенций. В этом раунде вы не получаете никаких бонусов, изображённых на карте эссенции. Вместо этого вы получаете по 1 ПО за каждую клетку колбы алхимика, которой достигла ваша фишка эссенции.





## Эссенции

# Страшиливость

Если ваша фишка эссенции окажется на клетке 1, то в начале следующего раунда вы получите дополнительную крысу. Если фишка эссенции окажется на другой клетке, то в начале следующей фазы зельеварения вытащите из мешка указанное количество жетонов. Достав жетоны, верните белые обратно в мешок. Оставшиеся жетоны разложите перед собой. Во время фазы зельеварения каждый раз вместо добавления в котёл нового жетона из мешка вы можете добавить в котёл один из разложенных ранее жетонов. Если зелье взорвалось, никакие жетоны в него добавлять нельзя.

**Особый случай:** красная книга, рецепт 2. Красные жетоны вы сможете добавить только после того, как спасуете.



# Ушной гервь

Приготовив эссенцию, вытащите из мешка указанное количество жетонов по одному. Добавляйте вытащенные жетоны в котёл согласно их ценности (как во время фазы зельеварения) и применяйте их свойства. Повторяйте эту процедуру, пока позволяет свойство эссенции. Вытащив белые жетоны, также добавляйте их в котёл: зелье не взорвётся, даже если суммарная ценность белых жетонов превысит 7.

**Особый случай:** красная книга, рецепт 2. Красный жетон тоже учитывается, даже если в этом раунде вы не добавите его в котёл.



# Морковница

В начале игры положите в свой мешок дополнительный оранжевый жетон ценностью 1. Таким образом, вы начнёте игру с 10 жетонами.

Сперва в качестве бонуса вы получаете только ПО или крысиный хвост. Свойством эссенции вы сможете воспользоваться только в следующую фазу зельеварения. Каждый раз, вытащив оранжевый жетон, вы можете переместить фишку эссенции на 2 клетки назад. Если сделаете это, положите этот оранжевый жетон на ближайшую доступную клетку с рубином. Ценность жетона при этом не учитывается.



# Хлопухость

Сперва в качестве бонуса вы получаете только ПО или крысиный хвост. Свойством эссенции вы сможете воспользоваться только в следующую фазу зельеварения. Каждый раз, вытащив белый жетон, можете выбрать одно из следующего:

Переместите белый жетон вперёд на столько клеток, сколько составляет его удвоенная ценность (например, белый жетон ценностью 3 переместите на 6 клеток вперёд). Выбрав этот вариант, вы должны переместить свою фишку эссенции на 2 клетки назад, независимо от того, на сколько клеток вы переместили белый жетон.

ИЛИ

Верните жетон в мешок. Выбрав этот вариант, вы должны переместить свою фишку эссенции на 3 клетки назад.

Если ни один из двух вариантов вас не устраивает, добавьте белый жетон в котёл по обычным правилам.

**Внимание:** если из-за вытащенного белого жетона ваше зелье взорвалось, ни один из этих вариантов выбрать нельзя.





# Куроглазие

Этот бонус вы получаете сразу после фазы эссенций.

Возьмите 3 рубина.

Дважды бросьте бонусный кубик и после каждого броска получите бонус.

Переместите свою каплю на 2 клетки вперёд.

Замените жетон ценностью 1 в вашем котле жетоном того же цвета ценностью 2.

Замените жетон ценностью 1 в вашем котле жетоном того же цвета ценностью 4.

Четырежды бросьте бонусный кубик и после каждого броска получите бонус.

Возьмите рубин.

Возьмите оранжевый жетон ценностью 1.

Наполните сосуд.

Возьмите красный жетон ценностью 1.



# Ведьмин горб

Сперва в качестве бонуса вы получаете только ПО или крысиный хвост. Свойством эссенции вы сможете воспользоваться только в следующую фазу зельеварения, применяя его каждый раз, когда кладёте жетон на клетку с рубином. Переместите фишку эссенции на 2 клетки назад. В зависимости от выложенного жетона, получите бонус, указанный на карточке пациента. Ценность жетона имеет значение. Вы не обязаны пользоваться этим свойством.

Если в качестве бонуса вы берёте жетон, немедленно положите его в свой мешок. Если у вас на бонусном кубике выпала капля, немедленно переместите её (может оказаться, что её придётся положить на первый жетон). Добавленные ранее жетоны перемещать нельзя.



**Особый случай:** красная книга, рецепт 2. Если вы добавите в свой котёл красные жетоны после того, как спасовали, то применить к ним свойство эссенции будет нельзя.

	→		За жетон ценностью 1 возьмите 1 рубин.
	→		За жетон ценностью 2 или чёрный жетон 1 раз бросьте бонусный кубик и получите бонус.
	→		За жетон ценностью 3 или лиловый жетон возьмите жёлтый жетон ценностью 1.
	→		За жетон ценностью 4 или дурман получите 3 ПО.

# Мыслепродие

В начале игры дополнительно положите в свой мешок по 1 синему и красному жетону ценностью 1 — так вы начнёте игру с 11 жетонами.

Сперва в качестве бонуса вы получаете только ПО. Свойством эссенции вы сможете воспользоваться только в следующую фазу зельеварения. В любой момент своего хода вы можете убрать любой цветной жетон (кроме дурмана) из своего котла в мешок. Переместите свою фишку эссенции назад на столько клеток, сколько составляет ценность жетона. Положение остальных жетонов в котле не меняется, поэтому в нём могут появиться «пропуски».

**Внимание:** белые жетоны убирать в мешок нельзя.





# Упыризм

Если ваша фишка эссенции окажется на клетке «1», то в начале следующего раунда вы получите дополнительную крысу. Если фишка эссенции окажется на другой клетке, то в конце фазы эссенций вы можете потратить полученную ценность на покупку дополнительного жетона. Немедленно положите этот жетон в мешок. Это действие никак не влияет на покупку жетонов в следующую за этим фазу оценки.

## Новые книги рецептов

Подсчитав в фазе эссенций все жетоны уникальных цветов в своём котле и переместив фишку эссенции на соответствующую клетку, вы можете переместить её дополнительно на 1 клетку вперёд за каждый дурман в вашем котле. Например, если в котле у вас 2 дурмана, то всего вы можете продвинуться на 3 клетки вперёд: на 1 за уникальный цвет дурмана в котле и на 2 клетки за свойство обоих жетонов дурмана.

Прежде чем добавлять дурман в котёл, подсчитайте, сколько всего ингредиентов уникальных цветов (кроме белого) уже добавлено в котёл. Ценность жетонов не важна.

**Внимание:** если этот жетон окажется первым дурманом в котле, то его цвет также учитывается. Затем переместите дурман вперёд на получившееся количество клеток.

Сперва положите дурман на ближайшую доступную клетку в котле. Затем можете убрать в мешок жетон любого цвета (кроме белого). Расположение остальных ингредиентов в котле не меняется.

Прежде чем добавить дурман в котёл, подсчитайте ценность всех белых жетонов в вашем котле. Затем переместите дурман вперёд на соответствующее количество клеток. Если в вашем котле ещё нет белых жетонов, переместите дурман вперёд на 1 клетку.

Автор и издатель благодарят всех протестировавших эту игру за их неоценимый вклад и предложения. Особая благодарность доктору Свену Иллигу, непревзойдённому специалисту в области народной медицины.



Автор игры: Вольфганг Варш  
Редактор: Георг Вильд  
Художник: Деннис Лохаузен  
Консультант по древним языкам: д-р Свен Иллиг  
Графическое оформление и 3D-дизайн: designstudio1.de  
Корректоры: Ханна Вайс и Алекс Вайс

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Никите Баранову, Ксении Ивановой, Дарье Акасиной, Андрею Королёву, Георгию Куракину, Андрею Черепанову, Арине Павловой и Юлии Становой за помощь в подготовке русского издания.

Schmidt Spiele GmbH, Lahnst. 21  
D-12055 Berlin

[www.schmidtspele.de](http://www.schmidtspele.de)  
[www.schmidtspele-shop.de](http://www.schmidtspele-shop.de)  
[www.facebook.com/Schmidtspele](https://www.facebook.com/Schmidtspele)

